



Der Weg des Panda

BEDIENUNGSANLEITUNG

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile Motion® Aktives Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.*

Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*



EINLEITUNG

Willkommen im Tal des Friedens, der Heimat von Po, dem Panda. Po möchte unbedingt dabei sein, wenn seine Kung Fu Helden, die Wilden Fünf, um die Ehre des Drachenkämpfers kämpfen, der die Heimat verteidigen darf. Ungeschickt wie er manchmal ist, landet Po mitten in der Arena und wird unerwartet zum neuen Drachenkämpfer erkoren. In der Zwischenzeit ist der schurkische Tai Lung aus dem Gefängnis ausgebrochen und überzieht das friedliche Tal mit Unheil. Es liegt nun ganz bei Po und Dir, das Tal des Friedens zu retten und Tai Lung zu bezwingen.

Erlebe mit Po ein spannendes Lernabenteuer im alten China.



INHALT DER PACKUNG

- 1 X **V.Smile Motion®** Lernspiel „Kung Fu Panda - Der Weg des Panda“
- 1 X Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn - und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.



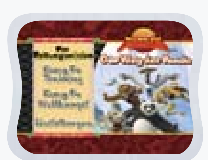
ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile Motion®** Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über das **V.Smile®** Gerät mit Strom versorgt.



SPIELBEGINN

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus



Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

1. Pos Rettungsmission



In diesem Spielmodus können Sie mit Po zusammen 9 spannende Lernspiele erleben. Entweder entscheiden Sie sich für das Abenteuerspiel und erleben die Spiele in einer zusammenhängenden Geschichte, oder Sie trainieren im Einzelspiel die Spiele, welche Ihnen gerade Spaß machen.

Abenteuerspiel: Spielen Sie die 9 Spiele der Reihe nach als Geschichte

Einzelspiel: Spielen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge

Abenteuerspiel

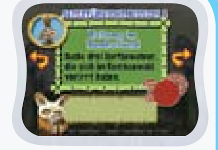


Beginnen Sie das Abenteuerspiel am Anfang der Geschichte oder fahren Sie an der Stelle fort, an welcher Sie das Spiel zuletzt beendet haben. Bitte beachten Sie, dass dies nur möglich ist, wenn Sie seither nicht die Lernspielkassette gewechselt haben und auch die Stromzufuhr nicht unterbrochen war.

Neues Spiel: Beginnen Sie das Abenteuer am Anfang

Weiterspielen: Spielen Sie an der Stelle weiter, an welcher Sie zuvor aufgehört haben

Einzelspiel



Beginnen Sie das Spiel, das Sie spielen möchten, indem Sie mit dem Joystick auswählen und mit der OK-Taste bestätigen.

2. Kung Fu Training



Hier haben Sie 2 Spiele zur Auswahl. Suchen Sie sich mit dem Joystick eines heraus und beginnen Sie das Spiel durch Drücken der OK-Taste.

3. Kung Fu Wettkampf



In diesem Spielmodus können Sie entweder im Zweikampf oder im Turnier zeigen, wie schnell Sie sind. Je nachdem treten Sie gegen einen oder mehrere Gegner an. Wählen Sie mit dem Joystick aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste.

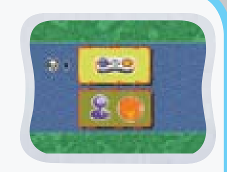
Hinweis:	Genauere Angaben finden Sie in der entsprechenden Anleitung des Spiels weiter unten.
Zweikampf:	Stellen Sie sich einer Kung Fu Herausforderung zu zweit oder alleine.
Turnier:	Messen Sie sich in mehreren Gängen mit Ihren Gegnern.

Schritt 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten

1. Pos Rettungsmission, Kung Fu Training und Kung Fu Wettkampf sind in zwei Schwierigkeitsstufen spielbar. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die einfache oder schwere Stufe auszuwählen.
2. Für Kung Fu Training und Kung Fu Wettkampf gibt es auch den 2 Spieler Modus. Wählen Sie durch die geeignete Bewegung des Joysticks aus, ob Sie alleine oder zu zweit spielen möchten. Bitte beachten Sie, dass dieser Modus nur mit einem 2. Joystick und nicht für den **V.Smile Pocket®** und den **V.Smile® Cyber Pocket™** zur Verfügung steht.
3. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um zu den entsprechenden Einstellungen zu gelangen.
4. Wenn Sie Ihre Auswahl beenden und bestätigen wollen, drücken Sie bitte die OK-Taste.



5. In der Rettungsmission und dem Kung Fu Training können Sie auswählen, ob Sie mit dem kabellosen Joystick oder dem normalen Joystick spielen möchten. Wählen Sie aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste.



Hinweis: Die genauen Details der Steuerung werden weiter unten beim jeweiligen Spiel nochmals erklärt.

Schritt 3: Spielstart

- Um Pos Rettungsmission zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus.
- Um zum Kung Fu Training zu gelangen, wählen Sie bitte den Punkt Kung Fu Training.
- Wollen Sie am Kung Fu Wettbewerb teilnehmen, wählen Sie diesen Punkt.



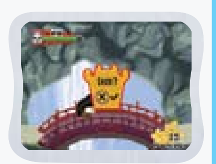
ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

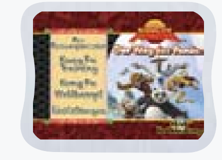
Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✔. Wählen Sie ✖ wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen. Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.



Lernspiel-Taste

Die Lernspiel-Taste bringt Sie direkt zum Kung Fu Training, wenn Sie die Taste drücken. Spielen Sie bereits ein anderes Spiel, werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel beenden möchten. Sofern Sie sich für „Ja“ entscheiden, gelangen Sie zum Kung Fu Training, verneinen Sie, geht das laufende Spiel weiter. Diese Auswahl treffen Sie wie unter Punkt Ende-Taste beschrieben.

V.Link™ Verbindung



Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile®** Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden können.

Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite



Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf dem **V.Link™** speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.

Goldmünzen sammeln:

Goldmünze	
1. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 10 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
2. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 140 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
3. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 420 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
4. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 560 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers





SPIELE

Lerninhalte

Pos Rettungsmission	Lerninhalt
Altertümliche Mission 1 - Rettung im Bambuswald	Logik
Altertümliche Mission 2 - Felsenschieber	Logik
Altertümliche Mission 3 - Chinesischer Imbiss	Zuordnung und Anfangsbuchstaben
Altertümliche Mission 4 - Meisterarchitekt	Geometrie
Altertümliche Mission 5 - Brückenbau	Geometrie
Altertümliche Mission 6 - Bergsteiger	Mathematik
Altertümliche Mission 7 - Essenskampf	Hand-Auge-Koordination
Altertümliche Mission 8 - Herausforderung des Boxsacks	Zählen
Mission der Legenden	Mathematik

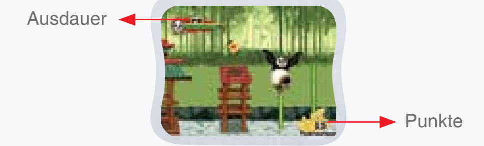
Kung Fu Training	Lerninhalt
Training 1 – Guten Appetit!	Lebensmittel
Training 2 – Wurfstern-Schule	Räumliche Orientierung

Kung Fu Wettkampf	Lerninhalt
Zweikampf	Mathematik
Turnier	Mathematik

Pos Rettungsmission

Statusleiste

In jedem Spiel zeigt die Statusleiste an, wieviel Ausdauer die Spielfigur noch hat und wieviel Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden.





Ausdauer: Zeigt an wieviel Energie noch verbleibt, um die Mission zu beenden.

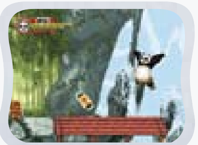
Punkte: Zeigt die im laufenden Spiel erreichten Punkte.

Grundlegende Bedienung des Joysticks

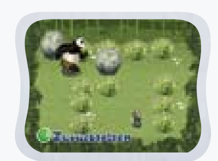
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Nach links bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach links	(←)
Nach rechts bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts	(→)
Hinunter klettern	Schüttle den kabellosen Joystick	(↓)
Nach oben klettern	Schüttle den kabellosen Joystick	(↑)
Springen	OK-Taste	
Kung Fu Bewegungen	Schüttle den kabellosen Joystick	Farbige Tasten
Dorfbewohner retten	Schüttle den kabellosen Joystick	OK-Taste

Altertümliche Mission 1 – Rettung im Bambuswald

Spielverlauf



Hilf Po 3 Dorfbewohner zu retten, die sich im Bambuswald verirrt haben. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen. Sobald Du jemanden um Hilfe schreien hörst, wirst Du in ein Minispiel gelangen, um den Dorfbewohner aus seinem Schlamassel zu befreien.



Finde einen Weg, um zum Dorfbewohner zu gelangen. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und die Felsbrocken zu verschieben.

Lerninhalte: Logik



★ Einfach: Einfaches Muster

★★ Schwer: Komplexes Muster

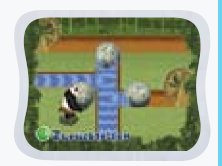


Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 1:

Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Benutze den Stab, um die heranfliegenden Steine zu zertrümmern	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)
Auf den Bambus-Stangen balancieren	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	

Altertümliche Mission 2 – Felsenschieber

Spielverlauf



Das Tal des Friedens braucht eine Wasserversorgung. Hilf Po dabei, 3 Quellen zu erschließen. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen. An den Wasserrädern im Bambuswald gelangst Du in ein Minispiel, indem Du den Zufluss zu einem Wasserrad wieder herstellen musst. Verschiebe die Felsblöcke, damit das Wasser wieder zum Wasserrad geleitet wird. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und die Felsbrocken zu verschieben.

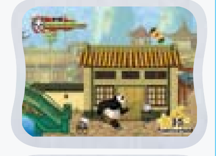
Lerninhalte: Logik

★	Einfach:	Einfaches Muster
★★	Schwer:	Komplexes Muster

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 2:

Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Benutze den Stab,um die heranfliegenden Steine zu zertrümmern	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)
Auf den Bambus-Stangen balancieren	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	

Altertümliche Mission 3 – Chinesischer Imbiss





Spielverlauf

Po muss 3 Geschäften im Tal des Friedens Nudeln liefern. Im einfachen Modus muss Po an Geschäfte liefern, die bestimmte Dinge im Angebot haben, zum Beispiel Fächer. Im schwierigen Modus muss Po Geschäfte finden, deren Angebot mit dem gesuchten Buchstaben beginnt, zum Beispiel F. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen. Hast Du den passenden Laden gefunden, musst Du entweder die rote Taste drücken, um dem Geschäft nichts zu liefern oder die grüne Taste, wenn es das richtige Geschäft ist.

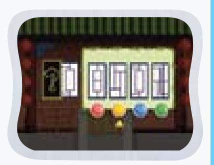
Lerninhalte: Zuordnung und Anfangsbuchstaben

★	Einfach:	Die gesuchte Ware wird als Bild angezeigt
★★	Schwer:	Es wird ein Buchstabe angezeigt und der Spieler muss das Geschäft mit dem passenden Produkt finden

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 3:

Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Bewege Po, um die Schüsseln auf der Brücke wieder aufzufangen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)

Altertümliche Mission 4 – Meister Architekt



Spielverlauf

Po muss drei fehlende Gebäudeteile finden. Es fehlen ein Fenster, ein Gitter und ein Torbogen, um die Reparaturen durchführen zu können. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen. Wähle das Gebäudeteil aus, dass zu dem Vorhandenen passt, indem Du die farbigen Tasten drückst.

Lerninhalte: Geometrie

★	Einfach:	Wähle Gebäudeteile aus, die genau identisch sind
★★	Schwer:	Wähle Gebäudeteile aus, die symmetrisch sind



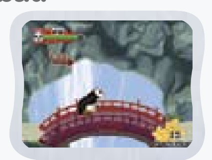


Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 4:

Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Bewege Po, um die Geschenke auf der Brücke wieder aufzufangen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)

Altertümliche Mission 5 – Brückenbau

Spielverlauf



Die Brücke in den Bergen ist kaputt. Hilf Po dabei 5 Baumstämme zu finden, um eine neue Brücke zu bauen. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen.



Wenn Du einige Baumstämme gefunden hast, wähle mit den farbigen Tasten denjenigen aus, der zum vorherigen Baumstamm passt.

Lerninhalte: Geometrie

★ Einfach: Einfache Formen

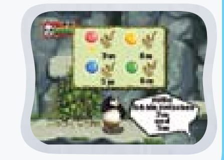
★★ Schwer: Komplexe Formen

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 5:

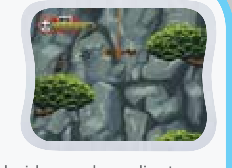
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Die Klippe empor klettern	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(↑)
Am Ast schwingen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)

Altertümliche Mission 6 – Bergsteiger

Spielverlauf



Hilf Po 3 Dorfbewohner zu retten, die auf der Klippe in Not geraten sind. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen. Drücke eine der farbigen Tasten, um die richtige Seillänge auszuwählen.



Lass dann das Seil zum Dorfbewohner hinabgleiten. Achte auf Hindernisse und weiche ihnen aus. Bewege den Joystick nach unten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder nach oben, um langsamer zu werden.

Lerninhalte: Mathematik

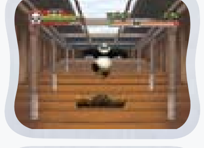
★	Einfach:	Finde die Zahl, die zwischen den beiden anderen liegt
★★	Schwer:	Finde die Zahl, die zwischen den beiden anderen liegt

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 6:

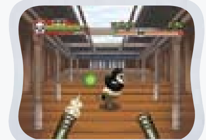
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Die Klippe empor klettern	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(↑)
Am Ast schwingen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)

Altertümliche Mission 7 – Essenskampf

Spielverlauf



Hilf Po eine Schüssel mit Reisbällchen in der Kung Fu Schule zu finden. Weiche den rollenden Baumstämmen aus, indem Du die OK-Taste drückst, um darüber zu hüpfen.



Die Schule ist voller Überraschungen. Es gibt sogar Ballkanonen, die mit Birnen nach Po schießen, um Ihn aufzuhalten. Durch das Kippen des Joysticks in die richtige Richtung, kannst Du dem fliegenden Obst ausweischen.

Lerninhalte: Hand-Auge-Koordination

★	Einfach:	Langsame Schüsse
★★	Schwer:	Schnelle Schüsse

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 7:

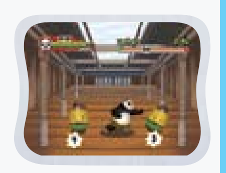
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Springen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	OK-Taste
Ducken	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) / (→)





Altertümliche Mission 8 – Herausforderung des Boxsacks

Spielverlauf



Po muss eine Vase in der Kung Fu Schule finden. Springe über die rollenden Baumstämme.

Die Boxsäcke, die von Zeit zu Zeit auftauchen, müssen besiegt werden. Bewege oder kippe den Joystick, je nach Modus, in die entsprechende Richtung, um zuzuschlagen

Lerninhalte: Zählen

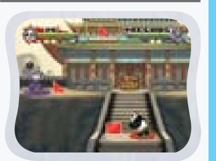
★	Einfach:	Kleine Zahlen
★★	Schwer:	Große Zahlen

Andere Steuerungsmöglichkeiten in Mission 8:

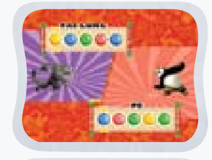
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Springen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	OK-Taste
Zuschlagen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts und links	(←) + OK-Taste / (→) + OK-Taste

Mission der Legenden

Spielverlauf



Bezwinge Tai Lung, um das Tal des Friedens zu beschützen. In den Holzkisten befinden sich Gegenstände, die Du einsammeln musst. Dabei erhältst Du extra Kung Fu Punkte, die Du dann gegen Tai Lung einsetzen kannst. Wenn Du 3 solcher Punkte hast, gelangst Du in ein Minispiel. Drücke dort so schnell wie möglich die farbigen Tasten in der richtigen Reihenfolge. Benutze den Joystick, um Po zu bewegen und drücke die OK-Taste, um zu springen.



Mit den speziellen Kung Fu Bewegungen kannst Du Tai Lung besonders viel Energie abknöpfen. Dies funktioniert auch mit den Wurfsternen, die in manchen Kisten versteckt sind. Pass aber auf, denn Tai Lung kann das auch!



Im kabellosen Joystick Modus musst Du den Joystick schütteln, um die speziellen Kung Fu Bewegungen freizuschalten.

Lerninhalte: Mathematik

⭐ Einfach:
- Finde die Zahlen, die größer oder kleiner sind als die angegebene Zahl
- Finde die Formen, die genauso aussehen wie die gezeigte
- Finde die Formen, die 3 Ecken haben

⭐⭐ Schwer:
- Finde die Zahlen, die größer oder kleiner sind als die angegebene, zweistellige Zahl
- Finde die Formen, die so aussehen wie die gezeigte Form aber auf dem Kopf stehen oder gespiegelt sind
- Finde die Formen, die 4 oder 5 Ecken haben

Grundlegende Steuerung

Nach links gehen (←)

Nach rechts gehen (→)

Nach unten gehen (↓)

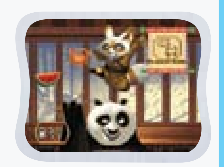
Springen (↑) / OK-Taste

Kung Fu Training

Training 1 – Guten Appetit!

Spielverlauf

Po muss so viele Lebensmittel wie möglich schnappen. Das Spiel geht auf Zeit und Meister Shifu versucht auch noch, Po so viele Lebensmittel wie möglich wegzuschnappen. Benutze den Joystick, um Pos Stäbchen zu einem Lebensmittel zu bewegen und drücke die OK-Taste, um ein Lebensmittel zu fangen. Drücke dann erneut die OK-Taste, um das Lebensmittel auf dem Teller abzulegen oder bewege die Stäbchen zum Teller.



Lerninhalte: Lebensmittel

⭐ Einfach: Unterscheide zwischen Lebensmitteln und anderen Gegenständen

⭐⭐ Schwer: Ordne die Lebensmittel einer geeigneten Gruppe zu





Grundlegende Steuerung

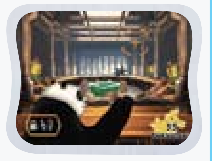
Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Nach links gehen	Kippe den kabellosen Joystick nach links	(←)
Nach rechts gehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts	(→)
Nach unten gehen (vorwärts)	Kippe den kabellosen Joystick nach unten	(↓)
Nach oben gehen (rückwärts)	Kippe den kabellosen Joystick nachoben	(↑)
Gegenstände aufheben und auf dem Teller ablegen	OK-Taste	

Training 2 – Wurfstern-Schule

Spielverlauf

Po muss mit einem Wurfstern die Form treffen, die dem Puzzle in der Reihe rechts unten noch fehlt. Benutze den Joystick, um das Zielkreuz zu bewegen und drücke die OK-Taste, um den Stern darauf zu werfen.





In dem Trainingsraum musst Du so viele Strohpuppen wie möglich mit dem Wurfstern treffen.

Lerninhalte: Räumliche Orientierung

★ Einfach: Das Puzzle besteht aus 9 Kästchen

★★ Schwer: Das Puzzle besteht aus 16 Kästchen

Grundlegende Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick Modus	Joystick Modus
Nach links gehen	Kippe den kabellosen Joystick nach links	(←)
Nach rechts gehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts	(→)
Nach unten gehen (vorwärts)	Kippe den kabellosen Joystick nach unten	(↓)
Nach oben gehen (rückwärts)	Kippe den kabellosen Joystick nachoben	(↑)
Wurfstern werfen	OK-Taste	

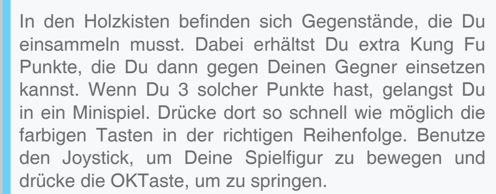
Kung Fu Wettkampf

Zweikampf

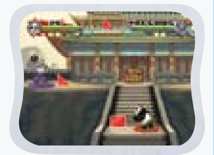
Spielverlauf

Wähle eine Spielfigur und den Schauplatz für einen Wettkampf.

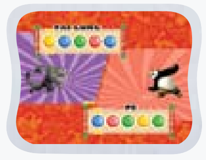




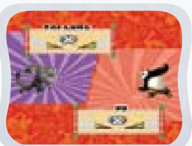
In den Holzkisten befinden sich Gegenstände, die Du einsammeln musst. Dabei erhältst Du extra Kung Fu Punkte, die Du dann gegen Deinen Gegner einsetzen kannst. Wenn Du 3 solcher Punkte hast, gelangst Du in ein Minispiel. Drücke dort so schnell wie möglich die farbigen Tasten in der richtigen Reihenfolge. Benutze den Joystick, um Deine Spielfigur zu bewegen und drücke die OKTaste, um zu springen.



Mit den speziellen Kung Fu Bewegungen kannst Du Deinem Gegner besonders viel Energie abknöpfen. Dies funktioniert auch mit den Wurfsternen, die in manchen Kisten versteckt sind. Pass aber auf, denn Dein Gegner kann das auch!



Im kabellosen Joystick Modus musst Du den Joystick schütteln, um die speziellen Kung Fu Bewegungen freizuschalten.







Lerninhalte: Mathematik

★	Einfach:	- Finde die Zahlen, die größer oder kleiner sind als die angegebene Zahl - Finde die Formen, die genauso aussehen wie die gezeigte - Finde die Formen, die 3 Ecken haben
★★	Schwer:	- Finde die Zahlen, die größer oder kleiner sind als die angegebene, zweistellige Zahl - Finde die Formen, die so aussehen wie die gezeigte Form aber auf dem Kopf stehen oder gespiegelt sind - Finde die Formen, die 4 oder 5 Ecken haben

Grundlegende Steuerung

Nach links gehen	(←)
Nach rechts gehen	(→)
Nach unten gehen	(↓)
Springen	(↑) / **OK-Taste**

Turnier

Spielverlauf

Dieses Spiel funktioniert wie der Wettkampf. Allerdings spielst Du hier mehrere Runden gegen die Lernkonsole oder einen Mitspieler. Am Schluss kann nur einer gewinnen!





PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.



EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile Motion® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.



PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile Motion® Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile Motion® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile Motion® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile Motion® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).



HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.



HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.





Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____

Produktname: ____

Absender:

Name: ____

Straße: ____

PLZ: ______________ Ort: ______________________________

Telefon: ____

______________ ______________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

vtech®



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)





In China gedruckt
91-002306-063-000 ㊕